

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi tempat melaksanakan penelitian adalah SMP Negeri 40 Bandung. SMP Negeri 40 Bandung ini terletak di Jalan Wastu Kencana No. 75 Bandung. Kolaborator peneliti adalah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII, yaitu Dra. Herlina. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII C berjumlah 38 orang, yaitu terdiri dari 22 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Alasan peneliti memilih kelas VII C adalah karena dikelas ini di temukan permasalahan yang sesuai dengan judul skripsi peneliti, yang harus diperbaiki dalam proses belajar mengajar dikelas VII C.

B. Desain Penelitian

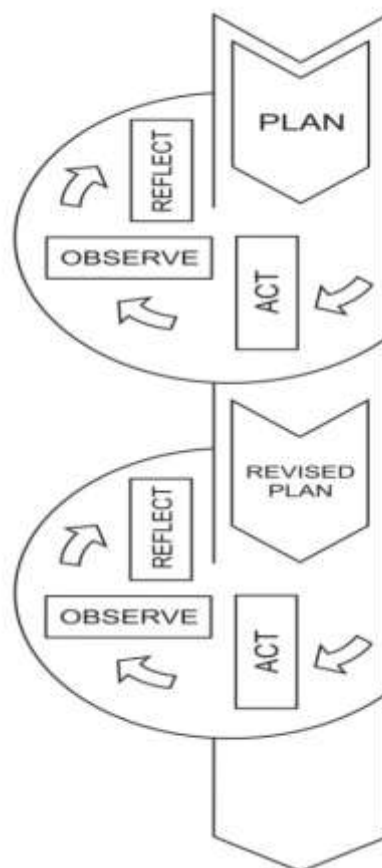
Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model siklus Spiral dari Kemmis dan Taggart (1988), karena sesuai dengan tema dan tujuan penelitian. Menurutnya pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan membentuk spiral, dimulai dari peneliti merasakan adanya masalah di dalam kelas, lalu guru sebagai peneliti menyusun perencanaan untuk memecahkan masalah. Setelah perencanaan, peneliti melaksanakan tindakan (*act*) dari apa yang telah direncanakan oleh peneliti sebelumnya. Kemudian melakukan observasi ketika rencana di-implementasikan, mengadakan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan dan mencari kekurangan dari perencanaan dan tindakan. Jika siklus pertama tidak membuahkan hasil, melakukan rencana ulang, melaksanakan siklus yang kedua, dan seterusnya hingga masalah yang ada di dalam kelas terselesaikan.

Peneliti menyadari, karena dalam praktik merubah perilaku setiap siswa itu tidak bisa secara instan langsung berubah. Membutuhkan suatu proses berkepanjangan dan membiasakan siswa yang tadinya pasif menjadi aktif dalam

belajar, mampu berinteraksi dengan teman yang lain didalam kelas, menganalisis nilai-nilai siswa sendiri dan nilai-nilai orang lain, agar siswa dapat merasakan, berpikir logis, dan akhirnya ada perubahan dalam diri siswa baik secara langsung maupun bertahap. Maka dari itu peneliti menerapkan model Spiral dari Kemmis dan Taggart agar nantiya mampu menumbuhkan keaktifan siswa di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS.

Berikut adalah gambar dari model Spiral Kemmis dan Taggart (1988), Wiraatmadja (2012, hlm. 66):

Gambar 3.1
Model Kemmis & Taggart



Pelaksanaan penelitian yang digambarkan dari bagan gambar 3.1, dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*plan*)

Perencanaan dalam sebuah penelitian ialah mutlak dilakukan. Rencana adalah serangkaian tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di dalam kelas. Rencana merupakan salah satu dari serangkaian tindakan terencana di dalam penelitian ini, yang ditunjukkan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Pada penelitian ini rencana tindakan bersifat fleksibel, hal ini dimaksudkan untuk lebih mudah dalam menyesuaikan rencana yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Dalam penelitian tindakan ini lebih menekankan pada hal yang bersifat menjawab tantangan yang muncul di dalam proses pembelajaran dan mengenal rintangan yang sebenarnya.

Dalam tahap ini peneliti menyusun serangkaian rencana kegiatan tindakan yang akan dilakukan bersama guru mitra untuk mendapatkan hasil yang baik, berdasarkan analisis masalah yang didapat atas rencana yang direncanakan bersama-sama. Pada penelitian ini rencana yang disusun adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian.
- b. Melakukan observasi prapenelitian terhadap kelas yang akan digunakan untuk penelitian
- c. Meminta kesediaan guru mitra dalam penelitian yang akan dilaksanakan.
- d. Menyusun kesepakatan dengan guru mitra mengenai waktu penelitian.
- e. Menyusun kartu indeks untuk dijadikan media dalam pembelajaran

- f. Mendiskusikan bersama guru mitra langkah-langkah strategi pembelajaran *active learning* dengan permainan mencocokkan kartu indeks yang akan diterapkan dalam penelitian tindakan kelas
- g. Menyusun rencana pelaksanaan pengajaran yang akan digunakan saat pembelajaran dalam penelitian
- h. Menyusun instrumen yang akan digunakan di dalam penelitian
- i. Merencanakan diskusi yang akan dilakukan oleh peneliti dengan guru mitra
- j. Membuat rencana perbaikan sebagai tindak lanjut yang akan dilakukan peneliti dengan guru mitra
- k. Merencanakan pengolahan data dari hasil yang diperoleh dari penelitian.

2. Tindakan (*act*)

Langkah selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah langkah-langkah tindakan atau pelaksanaan yang terkontrol secara seksama. Tindakan dalam penelitian tindakan merupakan kegiatan praktis yang terencana. Hal ini dapat terjadi jika tindakan tersebut dibantu dan mengacu kepada rencana yang rasional dan terukur. Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

- a. Melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun bersama antara peneliti dengan mitra peneliti di sekolah, pada tahap perencanaan yaitu tindakan yang sesuai dengan silabus dan rencana pengajaran yang telah disusun
- b. Melaksanakan pertemuan pertama dan pertemuan kedua dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan strategi *active learning* dengan permainan mencocokkan kartu indeks yang telah disusun dalam tahap perencanaan

- c. Mengoptimalkan penerapan strategi *active learning* dengan mencocokkan kartu indeks dalam pertemuan pertama dan kedua
- d. Mempersiapkan instrumen penelitian berupa format penilaian dari penerapan strategi *active learning* dengan permainan mencocokkan kartu indeks
- e. Menginformasikan kepada siswa dalam permainan mencocokkan kartu indeks siswa akan dibagikan kartu masing-masing siswa akan mendapatkan satu buah kartu berupa pertanyaan dan sebagian kartunya lagi berupa jawaban.
- f. Pendidik atau guru meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu yang dimiliki oleh siswa yang sesuai dengan kartu yang mereka pilih.
- g. Siswa yang sudah menemukan pasangannya, mempelajari, mencari dan menelaah informasi mengenai permasalahan yang terdapat dalam kartu tersebut
- h. Kelompok mempresentasikan hasil temuannya dengan melakukan diskusi dan memberikan kesimpulan.
- i. Melakukan diskusi balikan dengan mitra peneliti atas kekurangan dalam menerapkan strategi *active learning* dengan permainan mencocokkan kartu indeks dalam pembelajaran IPS.
- j. Melakukan revisi tindakan sebagai tindak lanjut untuk siklus selanjutnya
- k. Melakukan pengolahan data.

3. Pengamatan (*observe*)

Pengamatan dalam penelitian perlu dilakukan, hasil dari pengamatan itu sendiri akan dicatat hal-hal penting yang berkaitan dengan hasil dari tindakan yang diterapkan (didokumentasi). Dari catatan-catatan hasil penelitian akan membantu peneliti untuk melakukan penulisan hasil

penelitian. Melalui pengamatan peneliti akan mengetahui seberapa efektif tindakan yang diterapkan.

Pengamatan itu sendiri dilakukan oleh peneliti dan guru mitra dari SMP Negeri 40 Bandung. Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan diterapkannya tindakan dan pertemuan selanjutnya setelah diterapkan tindakan. Pada kegiatan pengamatan ini yang dilakukan peneliti antara lain sebagai berikut:

- a. Pengamatan terhadap keadaan kelas VII C yang sedang diteliti.
- b. Mengamati kesesuaian penerapan strategi *active learning* dengan permainan mencocokkan kartu indeks dengan pokok bahasan.
- c. Pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan permainan *index card match*
- d. Mengamati kemampuan guru dalam menerapkan strategi *active learning* dengan permainan mencocokkan kartu indeks dalam pembelajaran IPS
- e. Mengamati perubahan meningkatnya hasil belajar siswa dengan penerapan strategi *active learning* dengan permainan mencocokkan kartu indeks dalam pembelajaran IPS.
- f. Pengamatan terhadap keefektifan penerapan strategi *active learning* dengan permainan mencocokkan kartu indeks dalam pembelajaran IPS.

Pada tahap ini peneliti melakukan peninjauan kembali terhadap siswa dan guru di kelas dan mencatat kekurangan dalam setiap tindakan yang dilakukan sebelumnya untuk direvisi menjadi perencanaan baru dan tindakan selanjutnya.

4. Refleksi (*reflect*)

Kegiatan ini dilakukan jika tindakan sudah selesai dilaksanakan. Peneliti bersama guru mitra melakukan diskusi mengenai implementasi dari rancangan tindakan. Diskusi ini berupa evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan dengan baik maupun kegiatan yang memerlukan perbaikan.

Dalam refleksi peneliti dan guru mitra melakukan diskusi balikan mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki, merencanakan kembali tindakan yang akan dilakukan serta membuat kesimpulan mengenai kelanjutan penelitian. Pada kegiatan ini, peneliti dan guru mitra dapat membuat keputusan untuk menghentikan penelitian, karena sudah berhasil, atau dilanjutkan ke siklus berikutnya.

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Secara epistemologi ada tiga istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas (PTK), yakni penelitian, tindakan, dan kelas. *Pertama* penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol. *Kedua*, tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti. Tindakan dilakukan guna memperbaiki segala ketimpangan yang ada. *Ketiga*, kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung. Maka PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian permasalahan pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan tindakan yang terencana dan menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan yang dilakukan.

Kemmis (Wiriaatmadja, 2012, hlm. 12) menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari a) kegiatan praktek sosial atau pendidikan mereka, b) pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktek pendidikan ini, dan c) situasi yang memungkinkan terlaksanannya kegiatan praktek ini. Sedangkan menurut Elliot (Wiriaatmadja, 2012, hlm. 12) melihat penelitian tindakan sebagai

Singgih Permana, 2014

Penerapan Strategi Active Learning Dengan Permainan Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kajian dari sebuah situasi sosial dengan kemungkinan tindakan untuk memperbaiki kualitas situasi sosial tersebut.

Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas VII C SMP Negeri 40 Bandung dengan menerapkan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* dalam pembelajaran IPS dengan tujuan hasil belajar siswa meningkat.

D. Fokus Penelitian

1. Strategi *Active Learning* dengan permainan *Index Card Match*

Strategi mengajar pada dasarnya merupakan tindakan nyata dari guru atau merupakan praktek guru melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu yang dinilai lebih efektif dan efisien. dengan kata lain, strategi belajar adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi, kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Strategi *active learning* dengan permainan *index card match* merupakan strategi yang di dalamnya mengandung unsur bermain sambil belajar. Dengan demikian siswa akan cenderung aktif dalam belajar dengan mencocokkan kartu indeks atau mencari pasangan untuk menyesuaikan kartu yang sudah dipilih oleh siswa. Dengan bermain, peserta didik akan merasa senang karena mereka mempunyai energi berlebih, energi ini yang mendorong mereka melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan.

Langkah-langkah permainan *index card match* yang akan diterapkan dalam penelitian yaitu peneliti memodifikasinya sebagai berikut, pada kartu terpisah ditulis berupa pertanyaan-pertanyaan, teori-teori, gambar-gambar (baik berupa gambar tokoh pahlawan, gambar peristiwa seperti gempa,

banjir, lonsor, dsb) dan pernyataan atau kunci jawaban disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Masing-masing siswa diberikan satu kartu (siswa ada yang mendapat pertanyaan-pertanyaan, teori-teori, gambar-gambar baik berupa gambar tokoh pahlawan, gambar peristiwa seperti gempa, banjir, lonsor, dsb, dan ada yang mendapat pernyataan atau kunci jawaban). Siswa yang mendapatkan pertanyaan mencari pasangan kunci jawaban yang cocok, sedangkan siswa yang mendapat kunci jawaban tetap duduk di bangkunya dan memikirkan soal yang bagaimana yang sesuai dengan kunci jawaban yang dimilikinya. Setelah pasangan pertanyaan dan kunci jawaban yang cocok bertemu, diminta kepada mereka untuk meyakinkan bahwa apa itu benar-benar cocok. Bagi siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin atau nilai lebih.

Setelah semua pasangan duduk maka diminta kepada masing-masing pasangan secara bergiliran untuk memaparkan pertanyaan yang ada pada kartu mereka kepada pasangan yang lain, dimana penyelesaiannya langsung dikerjakan melalui persentasi kecil di tempat duduknya bersama teman pasangannya. Semua siswa harus siap untuk tampil karena dipilih secara acak oleh guru. Secara tidak langsung mereka akan berusaha untuk mengingat dengan baik materi yang telah diajarkan oleh guru. Hal ini akan mengakibatkan siswa akan belajar dengan aktif dan efektif. Apabila siswa yang menyelesaikan pertanyaan tidak dapat menyelesaikannya, maka pasangan yang melempar pertanyaan bertanggung jawab untuk menyelesaikannya. Kemudian kegiatan akhir dari pertemuan ini adalah guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang diperoleh.

Maka dari itu dengan menerapkan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang berbeda dan menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan memperoleh hasil

belajar yang optimal juga menjadikan proses kegiatan belajar mengajar menjadi bermakna.

2. Hasil Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap (Wingkel, 1999, hlm. 53). Perubahan itu diperoleh melalui usaha bukan karena kematangan, menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Belajar menimbulkan perubahan perilaku dan pembelajaran adalah usaha mengadakan perubahan perilaku dengan mengusahakan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Perubahan dalam kepribadian ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku akibat belajar. dengan menrapkan strategi *active learning* dengan permainan *index card match* diharapkan dapat merubah perilaku siswa kearah yang lebih baik sehingga tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat terwujud dengan memuaskan.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididk dan diubah perilakunya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik Untuk kepentingan pengukuran hasil belajar disusun secara hirarkhis dalam tingkatan-tingkatan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi dan kompleks. Menurut Wingkel (1999, hlm. 51) dalam aspek kognitif diklasifikasikan menjadi mengingat, memahami, menerapkan, analisis/menguraikan, menilai/evaluasi, mencipta. Dalam aspek afektif hasil belajar meliputi level, penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan aspek psikomotorik terdiri level,

persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Indikator meningkatnya hasil belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kombinasi yang merujuk pada pendapat para ahli yang sudah dijelaskan dalam BAB II sebelumnya. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, indikator yang akan diterapkan dalam penelitian bahwa siswa dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar dalam pembelajaran IPS disederhanakan menjadi:

- a. Pengetahuan : 1) mampu mengingat materi dengan menemukan pasangan kartu indeks
 - 2) mampu memberikan alasan/jawaban yang tepat setelah menemukan pasangan kartu
 - 3) mampu memberikan contoh-contoh mengenai materi dalam kartu indeks
 - 4) mampu memberikan informasi tambahan kepada siswa lain

- b. Sikap : 1) mendengarkan/memperhatikan siswa lain yang sedang menjelaskan jawaban
 - 2) mampu berperilaku jujur dalam menyelesaikan permainan *index card match*
 - 3) mampu bekerjasama dengan teman pasangannya
 - 4) mampu menyelesaikan permainan *index card match* tepat waktu

- c. Keterampilan : 1) siswa secara aktif berkeliling kelas untuk menemukan pasangan kartu indeks dengan cepat dan tanggap
 - 2) mampu mempresentasikan materi dari sepasang kartu indeks di depan kelas

- 3) memiliki keterampilan bertanya
- 4) memiliki keterampilan menjawab

E. Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam penelitian adalah mengumpulkan data. Dalam mengumpulkan data, peneliti harus merumuskan alat pengumpulan data sesuai dengan masalah yang diteliti atau disebut juga dengan instrument penelitian. Alat yang dipergunakan dalam mengumpulkan data sangat erat hubungannya dengan seluruh unsur penelitian lain, terutama dengan strategi pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian ini, digunakan beberapa instrumen penelitian untuk mengumpulkan data di lapangan. Instrument yang digunakan, antara lain:

1. Lembar Observasi

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpul data yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistemik gejala-gejala yang diselidiki. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terbuka. Dalam observasi terbuka, peneliti menggunakan lembar kertas yang sudah disiapkan untuk mencatat praktik pengajaran yang diamati mengenai pencapaian indikator-indikator dalam aspek hasil belajar siswa. Peneliti mencatat poin-poin inti dalam kegiatan pembelajaran, yang berupa kata per kata dari proses dialog di dalamnya.

Tabel 3.1

Pedoman Observasi Penilaian Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Aspek yang diamati											
		Pengetahuan				Sikap				Keterampilan			
		(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)	(k)	(l)
1	ADRN												
2	ARNS												
3	AZ												

Singgih Permana, 2014

Penerapan Strategi Active Learning Dengan Permainan Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4	AP													
5	ALM													
6	ASP													
7	AFR													
8	APMJ													
9	AA													
10	AMD													
11	ARP													
12	AP													
13	AA													
14	AZAM													
15	BES													
16	BFDU													
17	BS													
18	DAA													
19	EF													
20	GM													
21	IBTA													
22	KLS													
23	LRA													
24	LF													
25	MCR													
26	MR													
27	MSAD													
28	MJ													
29	MRS													
30	MW													
31	NMR													
32	NPK													
33	PN													
34	RA													
35	RIN													
36	RA													
37	RF													
38	SAS													

Keterangan :

1. Aspek Pengetahuan

- (a) = mampu mengingat materi dengan menemukan pasangan kartu indeks,
dengan point 25

- (b) = mampu memberikan alasan/jawaban yang tepat setelah menemukan pasangan kartu, dengan point 30
- (c) = mampu memberikan contoh-contoh mengenai materi dalam kartu indeks, dengan point 15
- (d) = mampu memberikan informasi tambahan kepada siswa lain, dengan point 30
2. Aspek Sikap
- (e) = mendengarkan/memperhatikan siswa lain yang sedang menjelaskan, dengan point 25
- (f) = mampu berperilaku jujur dalam menyelesaikan *index card match*, dengan point 30
- (g) = mampu bekerjasama dengan teman pasangannya, dengan point 30
- (h) = mampu menyelesaikan permainan *index card match* tepat waktu, dengan point 15
3. Aspek Keterampilan
- (i) = siswa secara aktif berkeliling kelas untuk menemukan pasangan kartu indeks dengan cepat dan tanggap, dengan point 25
- (j) = mampu mempresentasikan materi dari sepasang kartu indeks di depan kelas, dengan point 30
- (k) = memiliki kemampuan bertanya, dengan point 15
- (l) = memiliki kemampuan menjawab, dengan point 30

Untuk mempermudah dalam pemberian skor untuk menentukan nilai siswa, maka dibuatlah tabel konversi nilai sesuai pedoman kurikulum 2013, yang isinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Tabel Konversi Nilai

Konversi Nilai Akhir	Predikat	Keterangan
----------------------	----------	------------

Skala 100	Skala 4		
86-100	4	A	SB
81-85	3,66	A-	
76-80	3,33	B+	B
71-75	3,00	B	
66-70	2,66	B-	
61-65	2,33	C+	C
56-60	2	C	
51-55	1,66	C-	
46-50	1,33	D+	K
0-45	1	D	

Kemudian penulis menyusun rubrik kriteria penilaian peningkatan hasil belajar siswa, yang nantinya akan berguna untuk melihat secara sederhana hasil peningkatan dari nilai siswa, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3
Rubrik Kriteria Penilaian Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Aspek yang diamati	Indikator	Skala nilai			
			SB	B	C	K

1	Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengingat materi dengan menemukan pasangan kartu indeks 2. Mampu memberikan alasan/jawaban yang tepat setelah menemukan pasangan kartu indeks 3. Mampu memberikan contoh-contoh mengenai materi dalam kartu indeks 4. mampu memberikan informasi tambahan kepada siswa lain 				
2	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan/memperhatikan siswa lain yang sedang menjelaskan jawaban dari sepasang kartu indeks 2. Mampu berperilaku jujur dalam menyelesaikan permainan <i>index card match</i> (ditandai dengan tidak menukarkan kartu indeks dengan teman yang lain) 3. Mampu bekerjasama dengan teman pasangannya 4. Dapat menyelesaikan permainan <i>index card match</i> tepat waktu 				
3	Keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa secara aktif berkeliling kelas untuk menemukan pasangan kartu indeks dengan cepat dan tanggap 2. Mampu mempresentasikan materi dari sepasang kartu indeks di depan kelas 3. Memiliki kemampuan bertanya 4. Memiliki kemampuan menjawab 				

Keterangan:

SB = Sangat Baik, yaitu nilai sempurna (3,66-4)

B = Baik, yaitu nilai telah melampaui KKM (2,66-3,33)

C = Cukup, nilai belum melampaui KKM (1,66-2,33)

K = Kurang, nilai sangat di bawah KKM (1-1,33)

Singih Permana, 2014

Penerapan Strategi Active Learning Dengan Permainan Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Catatan Lapangan

Informasi yang sangat penting dalam penelitian ini adalah catatan lapangan yang dibuat mitra peneliti saat melakukan pengamatan observasi. Format catatan lapangan ini meliputi pengisian waktu, mendeskripsikan aspek saat pembelajaran dikelas seperti suasana kelas, pengolahan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa lain serta komentar dari mitra saat melakukan pengamatan.

3. Check List

Check list yaitu suatu daftar yang berisi nama-nama dan faktor-faktor yang hendak diselidiki, yang bermaksud mensistematisasikan catatan observasi (Rianse, 2012, hlm. 215). Alat ini lebih memungkinkan peneliti memperoleh data yang menyakinkan karena faktor-faktor yang diteliti sudah dicatat dalam daftar isian, peneliti tinggal memberikan tanda (√) pada blanko untuk setiap subyek yang diteliti.

F. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data diperoleh dari guru dan siswa serta dari pihak-pihak lain yang terkait dan relevan dengan penelitian yang sedang berlangsung. Data penelitian yang akan di ambil meliputi semua ucapan, tindakan, situasi, sikap, dan peristiwa yang dapat diamati selama berlangsungnya kegiatan KBM. Kegiatan yang diamati pada penelitian ini adalah penerapan strategi belajar aktif dengan permainan mencocokkan kartu indeks dalam pembelajaran IPS dengan tujuan hasil belajar siswa meningkat. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah alat pengumpul yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistemik gejala-gejala yang diselidiki (dalam Rianse, 2012, hlm. 213). Mills berpendapat pengamatan dapat dilaksanakan dengan pedoman pengamatan (format, daftar, cek), catatan lapangan, jurnal harian, observasi aktivitas di kelas, penggambaran interaksi dalam kelas, alat perekam elektronik, atau pemetaan kelas (dalam Kunandar, 2012, hlm. 143).

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang terjadi dan mencatatnya menjadi bagian dari data. Dalam PTK, observasi bisa dilakukan untuk memantau guru maupun memantau perkembangan siswa. Observasi pun menjadi instrument utama dalam mengumpulkan data, hal ini dikarenakan observasi adalah pengamatan langsung dalam pelaksanaan penelitian

Observasi atau pengamatan sebagai salah satu teknik dalam pengumpulan data terdapat tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Pertemuan perencanaan

Dalam tahap ini, pihak guru menyajikan dan pihak peneliti mendiskusikan rencana pembelajaran yang berkaitan dengan topik atau fokus kajian dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan berdasarkan dengan kesepakatan bersama, agar pembelajaran dapat terencana dengan baik.

b. Observasi kelas

Peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dengan bantuan guru mitra.

c. Analisis Data

Data yang didapatkan oleh peneliti dan mitra peneliti kemudian dianalisis dan didiskusikan bersama untuk melihat kelebihan dan kekurangan selama penelitian berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara menurut Hopkins (dalam Kunandar, 2012, hlm. 157) adalah ‘suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain’. Wawancara digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan sikap, pendapat, atau wawasan. Wawancara dilakukan kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian tindakan kelas, selanjutnya mereka disebut responden. Responden dalam wawancara ini adalah siswa dan guru yang berkolaborasi dengan peneliti.

Peneliti menggunakan bentuk wawancara agar memberi keleluasaan bagi narasumber untuk menjawab pertanyaan, namun tetap fokus terhadap pertanyaan yang telah disiapakan sebelumnya. Dari hasil wawancara, peneliti bisa mendapatkan informasi dan beberapa pendapat dari narasumber sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian dan tindakan selanjutnya.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan pengumpulan informasi yang digunakan dalam penelitian sebagai sumber data yang berkaitan dengan suasana yang terjadi di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung dan penelitian tindakan kelas dilaksanakan.

G. Analisis Data

Analisis data dapat dikatakan sebagai salah satu proses yang sangat penting dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Pada tahap ini, peneliti harus memastikan bahwa hasil-hasil yang diperoleh sudah valid dan handal (dalam Hopkins, 2011,

Singgih Permana, 2014

Penerapan Strategi Active Learning Dengan Permainan Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hlm. 235). Setelah data yang diperoleh dirasa cukup untuk melihat hasil penelitian, selanjutnya dilakukan analisis data. Ada dua teknik analisis data yang digunakan untuk melihat hasil dari penelitian tindakan kelas ini, yaitu:

1. Teknik Kuantitatif

Teknik ini disebut juga dengan teknik statistik dan digunakan untuk menganalisis data yang berbentuk angka. Pengolahan data untuk mengukur meningkatnya hasil belajar siswa diolah secara kuantitatif melalui penskoran. Rumus yang digunakan antara lain :

- a. Rumus dalam mengolah data dari hasil belajar aktif siswa dengan permainan mencocokkan kartu indeks untuk meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan adalah, yaitu :

$$\text{Penskoran} \quad : \quad \frac{\text{jumlah perolehan siswa } (\Sigma)}{\text{jumlah keseluruhan siswa (38)}} \times 100 \%$$

Sumber, Komalasari (2011, hlm. 156)

Untuk keperluan mengklasifikasikan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran IPS melalui penerapan belajar aktif siswa dengan permainan mencocokkan kartu indeks. Kemudian dikelompokkan menjadi kategori Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C) dan Kurang (K). Dalam tahap ini, tujuan penelitian dapat dikatakan berhasil apabila siswa mampu memenuhi minimalnya dengan memperoleh nilai dengan kategori B (Baik).

2. Teknik Kualitatif

Pengolahan data hasil penelitian dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Pengumpulan, Kodifikasi, dan Kategorisasi Data

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengumpulan seluruh data yang diperoleh dalam penelitian, berdasarkan pada instrumen penelitian. Data yang telah dikumpulkan sesuai dengan instrument penelitian, diseleksi, disederhanakan dan diringkas menjadi beberapa kategori yang mempermudah peneliti dalam membuat kesimpulan akhir dan verifikasi data.

b. Validasi Data

Ada beberapa bentuk validasi yang dilakukan peneliti untuk menguji derajat kebenaran dalam penelitian tindakan kelas, yaitu :

- 1) *Member check*, yakni memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber, apakah keterangan atau informasi, atau penjelasan ini tetap sifatnya atau tidak berubah sehingga dapat dipastikan keajegannya, dan data itu diperiksa kebenarannya (Wiriaatmadja, 2012:168).
- 2) Triangulasi, yaitu memeriksa kebenaran hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan tiga sudut pandang. Sudut pandang guru sebagai peneliti, sudut pandang siswa dan sudut pandang mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi (Kunandar,2012,hlm108).
- 3) *Expert Opinion*, yaitu pengecekan terakhir terhadap temuan-temuan penelitian oleh pakar yang profesional dibidang ini, yakni dosen pembimbing. Pada tahap akhir ini dapat dilakukan perbaikan, modifikasi, atau penghalusan berdasarkan arahan atau opini pakar (pembimbing), selanjutnya analisis yang dilakukan akan meningkatkan deraajat kepercayaan penelitian yang dilakukan.

c. Interpretasi Data

Data yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan teori atau aturan yang diperoleh antara peneliti dan guru. Interpretasi dilakukan untuk menafsirkan terhadap keseluruhan temuan penelitian berdasarkan acuan normatif praktis dan aturan teoritis yang telah disepakati mengenai proses pembelajaran, dan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih baik sebagai acuan dalam melakukan tindakan selanjutnya.